

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **1.1 Desain Penelitian**

Penelitian tentang Implementasi Nilai Karakter Jujur dan Tanggung Jawab Melalui Media *Board Game* Pancasila Dadu (Pandu) Dalam Pembelajaran PPKn Kelas 5 MI Al Huda Malang. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Hal ini sesuai dengan pemikiran Bogdan dan Biklen (1992, hlm. 31) yang menyatakan bahwa: *Qualitative researches are concerned with process rather than simply with outcomes or product*. Proses di sini adalah kegiatan implementasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab melalui Media *Board Game* Pancasila Dadu (Pandu) di kelas 5 MI Al Huda Malang.

Penelitian kualitatif sering juga disebut sebagai metode etnografik, metoda fenomenologis, atau metode impresionistik (Sudjana dan Ibrahim, 1989, hlm. 195). Karena metode penelitian kualitatif sering digunakan untuk menghasilkan teori dari data penelitian (*grounded theory*), bukan dari hasil pengujian hipotesis seperti dalam metode penelitian kuantitatif atau positivistik, maka teori yang dihasilkan penelitian kualitatif menjadi bersifat *generating theory*. Lebih jauh ditegaskan bahwa ketepatan interpretasi bergantung kepada ketajaman analisis, objektivitas, sistematik dan sistemik. Pendekatan penelitian ini disebut juga pendekatan naturalistik, karena situasi lapangan penelitian bersifat natural atau alamiah, apa adanya, dan tidak dimanipulasi (Nasution, 1992, hlm. 18).

Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif hendaknya dilakukan sendiri oleh peneliti dan mencari sumbernya secara langsung (Bogdan dan Biklen, 1982, hlm. 27). Sesuai dengan hakekat pendekatan penelitian kualitatif, peneliti ingin memperoleh pemahaman terhadap bagaimana implementasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab melalui Media *board game* pancasila dadu (pandu) dalam pembelajaran PPKn kelas 5 MI Al Huda Malang. Aspek aspek yang akan dikaji melalui penelitian ini adalah perencanaan, pelaksanaan atau implementasi termasuk faktor-faktor pendukung, dan penilaian terhadap

keberhasilan program pembelajaran yang bersangkutan. Untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam, holistik, lebih mengutamakan makna (*verstehen*), dan memandang hasil penelitian sebagai spekulatif (Nasution, 1992, hlm. 7) terhadap implementasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab melalui Media *board game* pancasila dadu (pandu) dalam pembelajaran PPKn kelas 5 MI Al Huda Malang. Yang lebih menekankan pada proses, maka lebih tepat jika dilakukan dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif.

Hakekat fenomena menurut penelitian kualitatif adalah totalitas atau sifat keseluruhan (*gestalt*), maka pendekatan ini mencoba mengungkapkan kenyataan lapangan secara alamiah (dalam hal ini, implementasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab melalui Media *board game* pancasila dadu (pandu) dalam pembelajaran PPKn di kelas 5 MI Al Huda Malang.), sehingga diharapkan permasalahan penelitian dapat dipahami secara mendalam (Moleong, 1996:, hlm. 4). Mengingat interpretasi data dalam penelitian ini harus disusun secara menyeluruh dan sistematis, maka data yang dikumpulkan dari lapangan adalah data yang bersifat deskriptif-analitik. Sesuai dengan pendekatan penelitian kualitatif, peneliti dapat lebih leluasa memahami konteks sosial proses implementasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab melalui Media *board game* pancasila dadu (pandu) dalam pembelajaran PPKn kelas 5 MI Al Huda Malang tanpa adanya manipulasi.

Selain itu peneliti ingin dapat mengungkapkan perilaku person, gagasan dan pikirannya (dalam hal ini, guru dan siswa) dalam proses pembelajaran PPKn di kelas, sebab penelitian kualitatif pada hakekatnya juga merupakan pengamatan kepada orang-orang tertentu dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka dan berusaha memahami bahasa serta menafsirkannya sesuai dengan dunia sekitarnya (Nasution, 1992, hlm. 5; Bogdan & Biklen, 1992, hlm. 49; dan Lincoln & Guba, 1985, hlm. 3).

Beberapa literatur menyebutkan ciri-ciri penelitian kualitatif/naturalistik, antara lain, sumber data adalah situasi yang wajar atau *natural setting*, peneliti sebagai instrumen utama penelitian, sangat deskriptif, mementingkan proses, mengutamakan data langsung (*first hand*), triangulasi (data/informasi dari satu sumber harus dicek kebenarannya dengan cara memperoleh data itu dari

sumber lain), mementingkan perpektif *emic* (mementingkan pandangan responden), sampling purposif, audit-trail (apakah laporan penelitian sesuai data yang dikumpulkan), partisipasi tanpa mengganggu, analisis dilakukan sejak awal penelitian dan selama melakukan penelitian, dan disain penelitian muncul selama dalam proses penelitian (proses yang bersifat *emergent, evolving, dan developing*).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Pada penelitian ini, setelah peneliti mengumpulkan data dalam bentuk hasil wawancara, dokumentasi, dan observasi maka untuk selanjutnya data tersebut akan dianalisis lebih mendalam lagi sehingga membentuk suatu kesimpulan ilmiah-alamiah yang dapat diterima oleh berbagai kalangan, terutama dalam hal ini adalah peserta didik dan guru PPKn MI Al Huda Malang itu sendiri sebagai obyek penelitian dalam tesis ini.

Beberapa alasan memilih metode ini yaitu: *pertama*, menyesuaikan metode ini lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan jamak (kompleks/heterogen). *Kedua*, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan informan. Dan yang *ketiga*, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

## **2.2 Partisipan dan tempat Penelitian**

### **1.2.1. Partisipan Penelitian**

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikonto (2016, hlm. 26) memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian, itulah data tentang variabel yang penelitian amati.

Pada penelitian kualitatif responden atau subjek penelitian disebut dengan istilah informan, yaitu orang memberi informasi tentang data yang diinginkan peneliti berkaitan dengan penelitian yang sedang dilaksanakan. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah informan kunci, yaitu Siswa kelas 5 dan guru PPKn MI Al Huda Malang dengan menggunakan sistem purposive

sampling. Purposive sampling merupakan cara yang digunakan dalam penelitian kualitatif dengan memilih pihak-pihak yang menjadi sasaran penelitian atau sumber yang dapat memberikan informasi di pilih secara purposif bertalian (moleong, 2002). Pemilihan sampel dilakukan secara purposif atau ditentukan dengan pertimbangan dapat mewakili populasi, mengingat banyaknya populasi pada penelitian. Pada penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan pada guru PPKn dan siswa kelas V di MI Al Huda Malang.

Adapaun partisipan keseluruhan dapat digambarkan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel. 3.1**  
**informan/subjek Penelitian**

No	Subjek penelitian	Jumlah
1	Guru PPKn kelas V	1
2	Siswa Kelas V	26

Kemudian hubungan yang baik antara peneliti dengan subjek penelitian diciptakan sejak awal terhadap setting penelitian terutama dalam hal pengumpulan data di lapangan. Hubungan Baik Peneliti dengan subjek penelitian dibangun dalam bentuk saling menjamin kepercayaan dan penegrtian sehingga data yang diinginkan dapat diperoleh selengkap mungkin untuk kesuksesan penelitian dan selengkap mungkin untuk kesuksesan penelitian dan sedapat mungkin menghindarkan dari hal-hal yang dapat merugikan informan.

### **1.2.2. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di MI AL HUDA Malang yang beralamatkan di Jl. Selat Sunda VIII D-20 Kelurahan Lesanpuro kecamatan Kedungkandang Kota Malang. Penelitian ini dilakukan pada pada semester genap bulan Mei sampai Juni 2019. Dengan menyesuaikan jam pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) kelas 5 di MI AL HUDA Malang.

Alasan pemilihan lokasi tersebut karena berdasarkan pengamatan peneliti di sekolah tersebut masih ada kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran PPKn, dari hasil wawancara penulis dengan guru mata pelajaran PPKn kelas V MI Al Huda Malang bahwa metode ceramah yang selama ini digunakan dirasa sangat membosankan sehingga kegiatan belajar menjadi pasif dan siswa kurang antusias untuk mengikuti kegiatan belajar PPKn di kelas. Selain itu mulai nampak gejala menurunnya nilai karakter pada diri siswa terutama nilai karakter jujur dan tanggung jawab, salah satu indikasinya adalah siswa sering berbohong kepada guru disekolah, siswa jadi malas melaksanakan piket sepulang sekolah.

### 2.3 Teknik Pengumpulan Data

Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif dan kualitatif, yaitu :

- 1) Data kuantitatif diperoleh dari angket respon siswa dan guru terkait dengan implementasi penerapan media board game Pancasila Dadu (Pandu) dan instrumen penilaian media oleh guru mitra.
- 2) Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara bersama guru PPKn kelas V MI Al Huda Malang.

Sedangkan data yang dikumpulkan pada penelitian ini didasarkan pada data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari penelitian lapangan, termasuk wawancara dan observasi dengan siswa dan guru MI Al Huda secara langsung. Data-data yang dijangkau, dikodifikasikan dan dideskripsikan adalah bersumber dari jawaban para informan terhadap pertanyaan yang diajukan dalam wawancara dan angket siswa. Selain itu tidak menutup kemungkinan akan menggunakan *memoing* (membuat memo) untuk mencatat ide-ide, pemikiran-pemikiran dan gagasan-gagasan yang akan muncul sewaktu-waktu saat peneliti berada di lapangan.

Sedangkan data sekunder diperoleh dari studi pustaka terhadap peraturan perundang-undangan sebagai dokumen resmi dan literatur-literatur yang lain, yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam tesis ini, seperti : UU

No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), dan Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Selain itu bahan sekunder juga didapatkan dari literatur-literatur seperti buku paket, RPP, Silabus materi, jurnal, internet, dan lain-lain.

### **2.3.1 Observasi**

Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra mata sebagai alat bantu utamanya selain pancaindra lainnya seperti : telinga, penciuman, mulut, dan kulit. Oleh karena itu, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra mata serta dibantu dengan pancaindra lainnya. Dengan kata lain, observasi merupakan metode atau teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan pengindraan. (Bungin, 2010, hlm. 15)

Teknik observasi berguna untuk menjelaskan dan merinci gejala yang terjadi, dimaksudkan sebagai pengumpulan data selektif sesuai dengan pandangan seorang peneliti. Selain itu terdapat data yang tidak dapat ditanyakan kepada informan, ada diantaranya yang membutuhkan pengamatan secara langsung peneliti. Beberapa item yang perlu diobservasi yaitu keadaan tempat situasi sosial politik berlangsung, benda, peralatan, perlengkapan, termasuk letak dan penggunaannya, yang terdapat di lokasi penelitian; para pelaku, termasuk status, jenis kelamin, usia dan sebagainya; kegiatan yang berlangsung, tindakan-tindakan, serta waktu berlangsungnya peristiwa.

### **2.3.2 Wawancara**

Wawancara merupakan proses percakapan dengan maksud untuk mengkonstruksi mengenai orang, kejadian kegiatan, organisasi, motivasi , perasaan dan sebagainya, yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan pada yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas

pertanyaan (Bungin, 2001, hlm. 108). Wawancara juga dapat dilakukan secara tertutup dengan menggunakan instrumen kuesioner.

Wawancara adalah usaha mengumpulkan informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan, untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka (*face to face relationship*) antara si pencari informasi (*interviewer/information hunter*) dengan sumber informasi (*interviewee*). Secara sederhana wawancara diartikan sebagai alat pengumpul data dengan mempergunakan tanya jawab antara pencari informasi dan sumber informasi (Nawawi, 2001, hlm. 111). Materi wawancara adalah tema yang ditanyakan kepada informan, berkisar antara masalah dan tujuan penelitian.

Dalam penelitian kualitatif teknik wawancara merupakan cara utama untuk mengumpulkan data. Wawancara bertujuan untuk menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami oleh informan, tetapi juga apa yang tersembunyi jauh di dalam diri informan. Apa yang ditanyakan kepada informan dapat mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu yang berkaitan dengan masa lampau, masa sekarang dan masa depan.

### **2.3.3 Dokumentasi**

Metode dokumenter adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan dalam metodologi penelitian sosial. Pada intinya metode dokumenter adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data historis. Sekalipun demikian, sejumlah besar fakta dan data sosial tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi. (Bungin, 2010, hlm. 121)

Bahan dokumen secara eksplisit berbeda dengan literatur, tetapi kemudian perbedaan diantaranya hanya dapat dibedakan secara gradual. Literatur adalah bahan-bahan yang diterbitkan, baik secara rutin maupun berkala. Sedangkan dokumenter adalah informasi yang disimpan dan didokumentasikan sebagai bahan dokumenter.

Dokumenter terdiri dari beberapa macam yaitu : (1) otobiografi; (2) surat-surat pribadi, buku-buku atau catatan harian, memorial; (3) kliping; (4) dokumen pemerintah maupun swasta; (5) cerita roman dan cerita rakyat; (6) data di *server* dan *flashdisk*; dan (7) data tersimpan di *website*, dan lain-lain. (Bunguin, 2010, hlm. 122).

Dokumentasi yang berupa tulisan ataupun film bagi peneliti dapat digunakan untuk diproses (melalui pencatatan, pengetikan, atau alat tulis), tetapi kualitatif tetap menggunakan kata-kata, yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas. (Huberman dan Matthew, 1992, hlm. 15-21)

#### **2.3.4 Triangulasi**

Jenis triangulasi dan langkah yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

- a. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas informan dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Untuk menguji kredibilitas data tentang Implementasi Nilai karakter jujur dan tanggung jawab melalui Media board game Pancasila Dadu (Pandu). maka pengumpulan dan pengujian data yang diperoleh dilakukan di MI Al Huda Malang dan Murid serta Guru PPKn di MI Al Huda Malang.
- b. Triangulasi Teknik untuk menguji validitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh dengan wawancara lalu dengan observasi dan dokumentasi (foto).

#### **2.4 Teknik Analisis Data**

Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif yang sifatnya induktif (kesimpulan khusus menjadi umum), yaitu usaha untuk memperoleh kesimpulan berdasarkan pemikiran yang alamiah dari berbagai jawaban yang diperoleh atau dengan kata lain mencoba mendalami dan

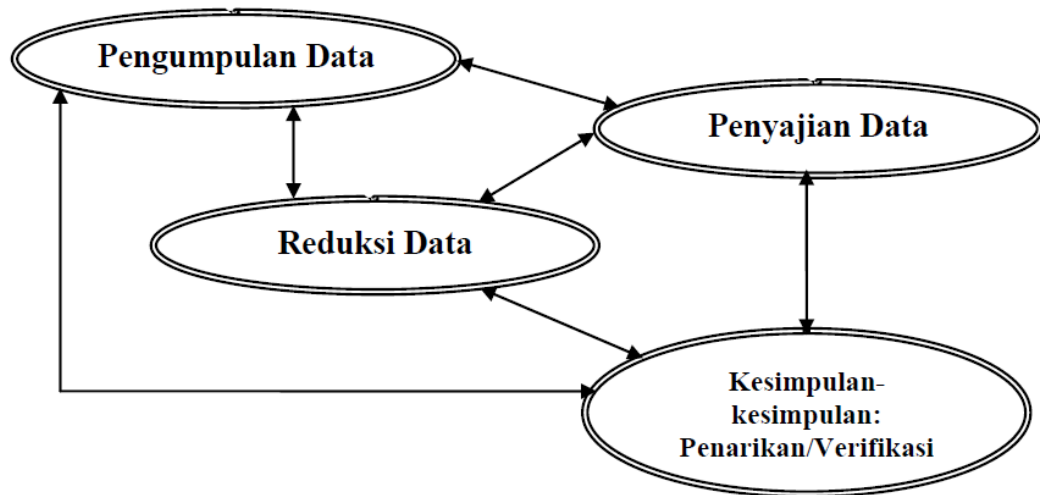


meneropong gejala sosial-politik dengan menginterpretasikan masalah yang terkandung di dalamnya.

Kesimpulan atas interpretasi jawaban yang akan diambil dari analisis deskriptif ini bersifat tentatif/tidak tentu, selalu diulang-ulang karena sewaktu-waktu kesimpulan yang ada saat ini dikemudian hari dapat berubah. Intinya kesimpulan yang akan dibuat dari hasil analisis data kualitatif dimaksudkan agar kita dapat memahami fenomena politik/pemerintahan yang kompleks.

Analisis kualitatif umumnya tidak digunakan sebagai alat mencari data dalam arti frekuensi akan tetapi digunakan untuk menganalisis proses sosial yang berlangsung dan makna dari fakta-fakta yang tampak dipermukaan itu. Dengan demikian, maka analisis kualitatif digunakan untuk memahami sebuah proses dan fakta, bukan sekadar untuk menjelaskan fakta tersebut.

Ada beberapa teknik analisis data yang dapat dilakukan yaitu reduksi data (penyaringan/pemilahaan data), display data (penyajian data), verifikasi data (pengujian keabsahan/kebenaran data). Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data “kasar” dengan melakukan pemotongan (rangkum) data sehingga hanya hal-hal yang pokok saja yang diambil. Display data yaitu menyajikan sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, melihat gambaran keseluruhan atau bagian-bagian tertentu dari hasil penelitian dengan membuat matrik atau tabel. Tahap verifikasi yakni mencari hubungan, persamaan, dari data yang diperoleh baik pada saat sebelum, selama maupun setelah pengumpulan data sehingga dapat dicapai suatu kesimpulan (Huberman dan Matthew, 1992, hlm. 20-22). Kesimpulan tersebut harus dapat disepakati oleh peneliti dan subyek penelitian.



Bagan 3.1 Teknik Analisa Data

Analisis data kualitatif dilakukan apabila data empiris yang diperoleh adalah data kualitatif berupa kumpulan berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka serta tidak dapat disusun dalam kategori-kategori/struktur klasifikasi. Data bisa saja dikumpulkan dalam aneka macam cara (observasi, wawancara, intisari dokumen, pita rekaman) dan biasanya diproses terlebih dahulu sebelum siap digunakan (melalui pencatatan, pengetikan, penyuntingan, atau alih-tulis), tetapi analisis kualitatif tetap menggunakan kata-kata yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas, dan tidak menggunakan perhitungan matematis atau statistika sebagai alat bantu analisis.

Menurut miles dan Huberman, kegiatan analisis terdiri dari tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Terjadi secara bersamaan berarti reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi sebagai sesuatu yang saling jalin menjalin merupakan proses siklus dan interaksi pada saat sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data dalam bentuk sejajar yang membangun wawasan umum yang disebut “analisis” (Ulber Silalahi, 2009, hlm. 339).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif mencakup transkrip hasil wawancara, reduksi data, analisis, interpretasi data

dan triangulasi. Dari hasil analisis data yang kemudian dapat ditarik kesimpulan. berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti:

#### 1. Mereduksi data (*data reduction*)

Reduksi data bukanlah suatu hal yang terpisah dari analisis. Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Kegiatan reduksi data berlangsung terus-menerus, terutama selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung atau selama pengumpulan data. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadi tahapan reduksi, yaitu membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, dan menulis memo.

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Reduksi data atau proses transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir lengkap tersusun. Jadi dalam penelitian kualitatif dapat disederhanakan dan ditransformasikan dalam aneka macam cara: melalui seleksi ketat, melalui ringkasan atau uraian singkat, menggolongkan dalam suatu pola yang lebih luas, dan sebagainya.

#### 2. Penyajian data

Penyajian data merupakan kegiatan terpenting yang kedua dalam penelitian kualitatif. Penyajian data yaitu sebagai sekumpulan informasi yang tersusun member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Ulber Silalahi, 2009, hlm. 340).

Penyajian data yang sering digunakan untuk data kualitatif pada masa yang lalu adalah dalam bentuk teks naratif dalam puluhan, ratusan, atau bahkan ribuan halaman. Akan tetapi, teks naratif dalam jumlah yang

besar melebihi beban kemampuan manusia dalam memproses informasi. Manusia tidak cukup mampu memproses informasi yang besar jumlahnya; kecenderungan kognitifnya adalah menyederhanakan informasi yang kompleks ke dalam kesatuan bentuk yang disederhanakan dan selektif atau konfigurasi yang mudah dipahami. Penyajian data dalam kualitatif sekarang ini juga dapat dilakukan dalam berbagai jenis matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Semuanya dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu padan dan mudah diraih. Jadi, penyajian data merupakan bagian dari analisis.

### 3. Penarikan kesimpulan

Kegiatan analisis ketiga adalah menarik kesimpulan dan verifikasi. Ketika kegiatan pengumpulan data dilakukan, seorang penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Kesimpulan yang mula-mulanya belum jelas akan meningkat menjadi lebih terperinci. Kesimpulan-kesimpulan “final” akan muncul bergantung pada besarnya kumpulan-kumpulan catatan lapangan, pengkodeannya, penyimpanan, dan metode pencarian ulang yang digunakan, kecakapan peneliti, dan tuntutan pemberi dana, tetapi sering kali kesimpulan itu telah sering dirumuskan sebelumnya sejak awal.

## 2.5 Keabsahan Data

Sugiyono (2010) menjelaskan, bahwa dalam Penelitian kualitatif data dianggap valid apabila tidak terdapat perbedaan antara yang dilaporkan Peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada informan. Pengujian keabsahan data menggunakan Triangulasi. Dalam teknik pengumpulan data, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Pengumpulan data dengan triangulasi, berarti peneliti mengumpulkan data yang sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data.

Selain menggunakan teknik triangulasi peneliti menggunakan uji kredibilitas dengan perpanjangan pengamatan dan meningkatkan ketekunan. Adapun penjelasan mengenai perpanjangan pengamatan, ,meningkatkan ketekunan, dan triangulasi adalah sebagai berikut :

a. Perpanjangan pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali ke lapangan, melakukan pengamatan dan wawancara dengan sumber data yang pernah ditemui maupun sumber data yang baru. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan keakraban (tidak ada jarak lagi, semakin terbuka, saling mempercayai) antara peneliti dan narasumber sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi. Selain itu, perpanjangan pengamatan ini dilakukan untuk mengecek kembali apakah data yang telah diberikan oleh sumber data selama ini merupakan data yang sudah benar atau tidak. Bila tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan mendalam sehingga diperoleh data yang pasti kebenarannya. Untuk membuktikan apakah peneliti itu melakukan uji kredibilitas melalui perpanjangan pengamatan atau tidak, maka akan lebih baik jika dibuktikan dengan surat keterangan perpanjangan yang dilampirkan dalam laporan penelitian.

b. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan, dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Selain itu, peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu salah atau tidak. Peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Dengan membaca ini maka wawasan peneliti akan semakin luas dan

tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukan.

c. Triangulasi

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, dan triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda.

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber data adalah menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai metode dan sumber perolehan data. Misalnya, selain melalui wawancara dan observasi, peneliti bisa menggunakan observasi terlibat (participant observation), dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi dan gambar atau foto. Tentu masing-masing cara itu akan menghasilkan bukti atau data yang berbeda, yang selanjutnya akan memberikan pandangan (insights) yang berbeda pula mengenai fenomena yang diteliti. Berbagai pandangan itu akan melahirkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran handal.

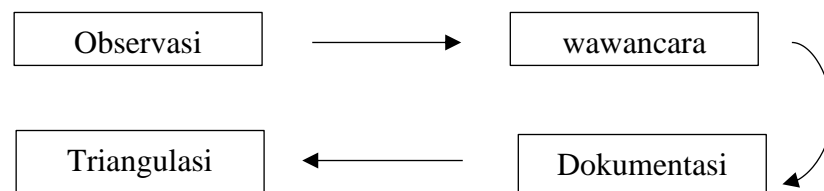
Bagan 3.2



## 2) Triangulasi teknik

Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda (Nasution, 2003, hlm. 115) yaitu wawancara, observasi dan dokumen. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan untuk memperkaya data. Menurut Nasution, selain itu triangulasi juga dapat berguna untuk menyelidiki validitas tafsiran peneliti terhadap data, karena itu triangulasi bersifat reflektif.

Bagan 3.3 Triangulasi data



## 2.6 Tahap-tahap Penelitian

Dalam penelitian ini, perlu disusun secara berurutan sesuai dengan tahap tahap tertentu, hal ini dikarenakan agar penelitian ini terstruktur. Berikut adalah tahap-tahap dalam melaksanakan penelitian yaitu :

1. Tahap Pra-penelitian (persiapan sebelum penelitian)
  - a. Penyusunan desain penelitian memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan, instrumen penelitian, studi pendahuluan melalui observasi melalui kelengkapan terlebih dahulu.
  - b. Studi kepustakaan dilakukan untuk mendasari pembahasan teoritis yang sesuai dengan permasalahan.
  - c. Penyusunan Instrumen penelitian, sebelum menyusun instrumen maka dilakukan observasi dan pendahuluan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar penyusunan instrumen penelitian benar-benar diteiliti.
2. Tahap-tahap implementasi peelaksanaan Penelitian

Didasarkan pada instrumen yang disiapkan yaitu pada observasi, wawancara dan dokumentasi. Dengan mengumpulkan data yang didapat melalui :

- a. Observasi dilakukan untuk mengetahui konsep media *board game* Pancasila Dadu (Pandu) sehingga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab, implementasi Nilai Karakter jujur dan tanggung jawab melalui Media *board game* Pancasila Dadu (Pandu), respon siswa kelas 5 MI AL HUDA Malang setelah menggunakan Media *board game* Pancasila Dadu (Pandu), dan respon guru PPKn kelas 5 MI AL HUDA Malang setelah menggunakan Media *board game* Pancasila Dadu (Pandu).
- b. Wawancara dengan guru PPKn kelas V MI Al Huda Malang.
- c. Wawancara tertutup dengan pembagian quisioner pada siswa kelas V MI Al Huda Malang.
- d. Dokumentasi beberapa foto dan rekaman kegiatan selama observasi lapangan berlangsung.

### 3. Tahap Pengolahan Hasil Penelitian

Setelah melakukan penelitian lapangan, langkah selanjutnya yaitu melakukan pengolahan hasil penelitian melalui tahap-tahap sebagai berikut :

- a. Pengolahan data  
Data yang diperoleh dari MI Al Huda Malang berupa observasi lapangan, wawancara dan dokumentasi yang dirangkum, serta mengubah data secara tertulis dengan gambar dan foto yang mendukung.
- b. Mengorganisasikan data  
Mengorganisasikan ini berarti mengelompokkan data berdasarkan kategori, tema dan pola jawaban serta menguji data yang telah didapatkan untuk mengetahui kebenarannya.
- c. Menyusun laporan dalam bentuk penelitian.



Data yang diperoleh dan dikumpulkan disusun untuk mendeskripsikan data yang didapat dari penelitian yang berupa observasi, wawancara dan dokumentasi, kemudian dianalisa sehingga dapat ditemukan suatu kesimpulan.

## **2.7 Instrumen Penelitian**

### **1. Pedoman Observasi**

Dalam pengamatan (observasi) yang dilakukan adalah mengamati keaktifan dan keseriusan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan menggunakan board game Pancasila Dadu (Pandu) di kelas V MI Al Huda Malang meliputi:

- a) Tujuan : Untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai kondisi fisik maupun non fisik pelaksanaan program pembelajaran PPKn dengan menggunakan media board game Pancasila Dadu (Pandu) di kelas V MI Al Huda Malang.
- b) Aspek yang diamati :
  - 1) lokasi sekolah
  - 2) Lingkungan fisik sekolah pada umumnya
  - 3) Ruang Kelas
  - 4) strategi dan metode pembelajaran
  - 5) Suasana/iklim kehidupan sehari-hari dalam proses belajar mengajar PPKn.
  - 6) Proses kegiatan belajar mengajar di kelas.
  - 7) Siapa saja yang berperan dalam pelaksanaan program Belajar mengajar PPKn.

Untuk menentukan nilai karakter jujur dan tanggung jawab, peneliti menggunakan sebuah rubrik penilaian sebagai berikut :

## RUBRIK PENILAIAN KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG JAWAB

Kompetensi yang dinilai :

1. Sikap siswa selama permainan Pancasila Dadu
2. Sikap siswa dalam menaati peraturan dalam permainan
3. Sikap kejujuran siswa selama permainan Pancasila Dadu
4. Sikap Tanggung jawab siswa selama permainan Pancasila Dadu

Tabel. 3.2

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Jujur	Saat bermain selalu jujur dalam bersikap dan bertutur kata yang sopan kepada guru dan teman	Saat bermain sering jujur dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman	Saat bermain Kadang-kadang jujur dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman	Saat bermain Tidak pernah jujur dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru dan teman
Tanggung jawab	Selama permainan selalu menunjukkan sikap tanggung jawab saat melaksanak	Selama permainan sering menunjukkan sikap tanggung jawab saat melaksanak	Selama permainan kadang kadang menunjukkan sikap tanggung jawab saat	Selama permainan tidak menunjukkan sikap tanggung jawab saat melaksanak

	an tugas disetiap giliran permainan dengan sangat baik dan menaati setiap aturan	an tugas disetiap giliran permainan dengan baik dan menaati setiap aturan	melaksanak an tugas disetiap giliran permainan dengan cukup baik dan cukup menaati setiap aturan permainan	an tugas disetiap giliran permainan dan kurang menaati setiap aturan
--	---	---	--	--

**Hasil rekapitulasi Penilain sikap jujur dan tanggung jawab siswa kelas 5 MI Al Huda Malang.**

Tabel. 3.2

<b>Nama Siswa</b>	<b>Jujur</b>	<b>Tanggung jawab</b>	<b>Jumlah skor</b>	<b>Skor sikap</b>	<b>Kode</b>

Keterangan:

1. Rentang skor masing-masing sikap = 1,00 s.d. 4,00
2. Jumlah skor = jumlah skor seluruh kriteria
3. skor sikap = rata-rata dari skor sikap
4. Kode nilai/Predikat:
  - 3.25 - 4.00 = SB (Sangat baik)
  - 2.50 – 3.24 = B (Baik)
  - 1.75 – 2.49 = C (Cukup)
  - 1.00 – 1.74 = PB (Perlu Bimbingan)

Tabel. 3.3 Kriteria Sikap

Sikap	Indikator
Jujur	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menyontek jawaban peserta lain saat melakukan permainan</li> <li>• Mengungkapkan jawaban apa adanya yang bersumber dari ide pribadi</li> <li>• Mengakui kesalahan atau kekurangan yang dimiliki saat melakukan permainan</li> </ul>
Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melaksanakan permainan dengan baik</li> <li>• Melaksanakan aturan permainan dengan baik</li> <li>• Menerima resiko ketika kalah dalam permainan</li> <li>• Tidak menyalahkan/menuduh peserta lain berbuat curang tanpa bukti yang akurat</li> <li>• Mengakui dan meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan didalam permainan</li> <li>• Tidak menyalahkan orang lain ketika timnya kalah.</li> </ul>

## 2. Pedoman Wawancara

Pada tahap ini, peneliti melakukan wawancara harus dilakukan seoptimal mungkin. Secara normatif, persiapan wawancara meliputi pembuatan *interview guide* atau panduan wawancara, menulis daftar informan yang potensial, termasuk nomor kontakanya jika ada, membuat janji dengan calon informan, dan mempersiapkan peralatan serta dokumen yang dibutuhkan untuk wawancara, seperti alat rekam, surat ijin penelitian, proposal atau apapun yang diperlukan.

#### Pedoman Wawancara Untuk Guru (pra penelitian)

1. Sebelum memulai pelajaran apa yang ibu lakukan ?
2. Apakah dalam mengajar ibu membuat silabus dan RPP ?
3. Metode apa yang Ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas ?
4. Kendala apa yang Ibu hadapi ketika mengajar PPKn ?
5. Media apa yang Ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn ?
6. Sumber belajar apa yang digunakan dalam pembelajaran PPKn ?
7. Hambatan apa yang Ibu alami saat pembelajaran PPKn ?
8. Strategi apa yang Ibu gunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PPKn ?
9. Pernahkah Ibu menggunakan media *Boar game* dalam pembelajaran PPKn ?
10. Apakah yang Ibu ketahui tentang *board game* ?
11. Bagaimana pendapat Ibu tentang media pembelajaran menggunakan *board game* ?

#### **Pedoman Wawancara Guru Terkait Dengan Implementasi Pembelajaran PPKn Dengan Media *board game* Pancasila Dadu (Pandu)**

1. Kondisi awal pembelajaran PPKn di kelas V MI Al Huda Malang sebelum penggunaan Media Board game Pancasila Dadu.
  - 1) Apakah ibu selalu membuat RPP sebelum memulai pelajaran ?
  - 2) Metode apa yang Ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas?
  - 3) Kendala apa yang Ibu hadapi ketika mengajar PPKn ?
  - 4) Media apa yang digunakan dalam pembelajaran PPKn ?
  - 5) Sumber belajar apa yang digunakan dalam pembelajaran PPKn ?
2. Pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan Media Board game Pancasila Dadu
  - 1) Apakah ibu tahu tentang Media Board game Pancasila Dadu?

- 2) Apakah sebelumnya ibu pernah menggunakan Media Board game Pancasila Dadu?
  - 3) Bagaimana pendapat ibu mengenai pembelajaran dengan menggunakan Media Board game Pancasila Dadu?
  - 4) Apakah sebelumnya siswa pernah mengalami pembelajaran dengan Media Board game Pancasila Dadu?
  - 5) Bagaimana antusias siswa saat pembelajaran berlangsung ?
  - 6) Bagaimana proses kegiatan pembelajaran PPKn dengan menggunakan Media Board game Pancasila Dadu?
3. Respon guru terhadap implemantasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab melalui media board game Pancasila Dadu (Pandu)
- 1) Apakah ibu memahami apakah yang d maksud dengan karakter jujur ?
  - 2) Bagaimana cara menanamkan perilaku jujur pada siswa agar dapat d terapkan dalam kehidupan sehari-hari ?
  - 3) Berdasarkan kriteria sikap yang ada di dalam rubrik penilaian karakter jujur dan tanggung jawab, menurut ibu apakah siswa kelas V MI Al Huda sudah mampu mengaplikasikan sikap jujur dalam permainan Pancasila Dadu (Pandu) ?
  - 4) Menurut ibu apakah permainan Pancasila dadu ini dapat menumbuhkan sikap jujur pada siswa kelas V MI Al Huda Malang?
  - 5) Apakah ibu memahami apakah yang d maksud dengan karakter tanggung jawab ?
  - 6) Bagaimana cara menanamkan perilaku tanggung jawab pada siswa agar dapat d terapkan dalam kehidupan sehari-hari ?
  - 7) Berdasarkan kriteria sikap yang ada di dalam rubrik penilaian karakter jujur dan tanggung jawab, menurut ibu apakah siswa kelas V MI Al Huda sudah mampu mengaplikasikan sikap tanggung jawab dalam permainan Pancasila Dadu (Pandu) ?

- 8) Menurut ibu apakah permainan Pancasila dadu ini dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab pada siswa kelas V MI Al Huda Malang ?
4. Respon guru tentang kegiatan belajar menggunakan media Board game Pancasila Dadu ?
- 1) Apa pendapat ibu tentang Pancasila Dadu yang dijadikan sebagai media dalam pembelajaran PPKn?
  - 2) Apakah Pancasila Dadu sangat cocok jika dijadikan sebagai media dalam pembelajaran PPKn? Mengapa?
  - 3) Apakah dengan media Pancasila Dadu memudahkan siswa dalam memahami materi PPKn?
  - 4) Menurut ibu, apakah kelebihan dan kelemahan dari permainan pancasila dadu ini ?
  - 5) Bagaimana sikap siswa saat berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan media Board game Pancasila Dadu?

Selain melakukan wawancara di atas, peneliti juga melakukan wawancara tertutup dengan menggunakan kuesioner berupa angket respon siswa terhadap 26 Siswa kelas V MI Al Huda Malang. Menurut Anas salahudin dalam bukunya “*Bimbingan dan Konseling*” (2010, hlm. 77), kuesioner atau sering pula disebut angket merupakan suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh orang yang menjadi sasaran questionnaire tersebut. Pertanyaan dalam questionnaire bergantung pada maksud serta tujuan yang ingin dicapai.

Angket respon siswa disusun untuk mengetahui respon siswa terhadap media *board game* Pancasila Dadu (Pandu) yang diujicobakan. Angket ini diberikan kepada siswa setelah media *board game* Pancasila Dadu (Pandu) diujicobakan. Aspek yang dinilai dalam angket ini diantaranya: keterbantuan belajar, pemberian dampak bagi siswa, dan penggunaan media.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan skala Linkert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Kuesioner Implementasi media *board game* Pancasila Dadu (Pandu)

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah item	No. Item
Implementasi media <i>board game</i> Pancasila Dadu (Pandu)	1. Keterbantuan siswa dengan media board game Pancasila Dadu	Pemahaman materi	2	4,9
	2. Dampak bagi siswa	a. Keterampilan	4	2,3,7,8
		b. Manfaat	2	1,6
	3. Penggunaan Media Board game Pancasila Dadu	Ketertarikan terhadap media	2	5,10
Jumlah			10	10

Tabel 3.5 pernyataan quisioner

NO	PERNYATAAN	STS	TS	S	SS
1	Media permainan Pancasila Dadu lebih bermanfaat untuk belajar PPKn				



<b>2</b>	Belajar PPKn dengan menggunakan Media permainan Pancasila Dadu membuat saya lebih terampil				
<b>3</b>	Media permainan Pancasila Dadu mendorong saya untuk menemukan ide-ide baru				
<b>4</b>	Belajar PPKn menggunakan Media permainan Pancasila Dadu membuat saya lebih memahami materi tentang sila-sila dalam Pancasila				
<b>5</b>	Belajar PPKn menggunakan Media permainan Pancasila Dadu, saya merasa lebih termotivasi				
<b>6</b>	Belajar PPKn dengan Media permainan Pancasila Dadu dapat menambah pengalaman saya				
<b>7</b>	Belajar PPKn dengan menggunakan Media permainan Pancasila Dadu melatih saya untuk bisa mengemukakan pendapat				
<b>8</b>	Belajar PPKn menggunakan Media permainan Pancasila Dadu membuat saya lebih aktif dalam belajar				
<b>9</b>	Belajar PPKn menggunakan Media permainan Pancasila Dadu membuat materi mudah diingat				
<b>10</b>	Media permainan Pancasila Dadu membuat pelajaran PPKn lebih menarik untuk dipelajari				

Pemberian skor untuk tiap jawaban item nilai yang diberikan yaitu untuk jawaban sangat setuju dengan skor 4, setuju dengan skor 3, tidak

setuju dengan skor 2, dan sangat tidak setuju dengan skor 1. Untuk lebih jelasnya akan dipaparkan dalam tabel berikut :

Tabel 3.6

JAWABAN	SKOR	KETERANGAN
SS	4	Sangat setuju
S	3	Setuju
TS	2	Tidak setuju
STS	1	Sangat tidak setuju

Berdasarkan hasil skoring kuesioner respon siswa terhadap media *board game* Pancasila Dadu (Pandu) dapat digolongkan sebagai berikut :

Tabel. 3.7

No	Skor dalam %	Pernyataan
1	75 – 100	Respon siswa sangat positif
2	50 – 74,99	Respon siswa positif
3	25 – 49,99	Respon siswa cukup positif
4	0 – 24,99	Respon siswa kurang positif

### 3. Pedoman Dokumentasi

Dokumentasi adalah aktivitas atau proses sistematis dalam melakukan pengumpulan, pencarian, penyelidikan, pemakaian, dan penyediaan dokumen untuk mendapatkan keterangan, penerangan pengetahuan dan bukti serta menyebarkannya kepada pengguna. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media kamera dan perekam sebagai sarana untuk mendokumentasikan segala aktifitas selama penelitian lapangan.

## 2.8 Konsep Media *board game* Pancasila Dadu

Kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang paling penting dalam implementasi kurikulum. Untuk mengetahui efektifitas dan efisiensi pembelajaran, dapat diketahui melalui kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu

dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut seorang pengajar sudah seharusnya mengetahui bagaimana membuat kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien diperlukan adanya suatu inovasi untuk mengembangkan Media –Media pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar

Dalam mengembangkan Media–Media pembelajaran, seorang pengajar harus tahu apakah yang dimaksud dengan Media pembelajaran, dan pola – pola apa pembelajaran yang ada, kemudian apakah ciri – ciri Media pembelajaran yang dapat diterima secara umum, serta bagaimana menerapkan Media - Media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam konteks pembelajaran PPKn, penelitian ini dimaksudkan untuk merancang media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah, utamanya dilingkungan MI Al Huda Malang. Dengan demikian akan memacu siswa untuk lebih semangat dalam belajar di kelas. Menurut Joyce & Weill (2016, hlm. 6) Media pembelajaran adalah cara membangun asuhan dan mesntimulasi ekosistemdimana didalamnya siswa belajar dengan berinteraksi dengan komponen komponennya.

- 1) Berdasarkan teori Pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu.
- 2) Mempunyai misi atau tujuan Pendidikan tertentu.
- 3) Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan KBM di kelas.
- 4) Memiliki bagian-bagian Media yang dinamakan: (1) urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), (2) adanya prinsip-prinsip reaksi, (3) system sosial, dan (4) system pendukung.
- 5) Memiliki dampak sebagai akibat terapan Media pembelajaran yang meliputi dampak pembelajaran dan dampak pengiring.
- 6) Membuat persiapan mengajar (desai instruksional) dengan pedoman Media pembelajaran yang dipilihnya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka konsep media board game Pancasila Dadu disusun sebagai berikut :

#### **A. Jenis Media**

Secara harfiah media dapat diartikan sebagai “perantara”. Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan/atau alat (hardware). Bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Media mempunyai peranan yang sangat vital dalam pembelajaran. Maka perlu perencanaan yang matang agar media pembelajaran nantinya sesuai dengan tema materi yang diusung. Dalam penelitian ini, jenis media yang digunakan oleh peneliti adalah jenis papan permainan (board game), alasan dipilihnya media ini adalah karena media board game sangat umum di gunakan oleh anak-anak dalam berbagai macam bentuk permainan. Merea sudah sangat familiar dengan Media papan permainan, sehingga siswa dengan mudah memahami aturan mainnya. Selain itu, banyak sekali manfaat yang didapat siswa dalam papan permainan, terutama dalam permainan Pancasila Dadu. Diantaranya yaitu :

- 1) Dalam permainan Pancasila Dadu, siswa dilatih untuk berkomunikasi individu maupun kelompok
- 2) Banyak nilai karakter yang dapat dimunculkan dalam media board game Pancasila Dadu ini, diantaranya yaitu : sikap jujur, tanggung jawab, percaya diri, kerjasama, toleransi dan lain sebagainya
- 3) Ketika bermain Pancasila Dadu, peserta di tuntut untuk teliti dan pandai-pandai dalam mengatur strategi.
- 4) Selama dalam permainan Pancasila Dadu, peserat harus selalu bersikap sportive dan tidak curang. Jika peserta bermain dengan fairplay maka tercipta kenyamanan dalam permainan.

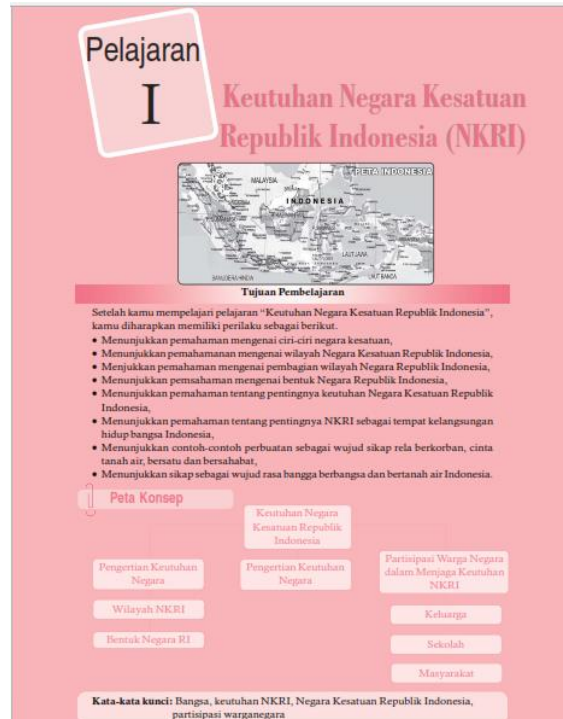
- 5) Permainan Pancasila Dadu ini dapat membantu siswa lebih memahami tentang nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari
- 6) Permainan Pancasila Dadu ini juga dapat menghilangkan kepenatan dan mencairkan suasana saat kegiatan belajar mengajar di kelas.

#### **B. Konten/Materi Media dalam permainan Pancasila Dadu**

Permainan Pancasila Dadu mengadopsi permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan memasukkan konten materi PPKn kelas V yaitu tentang nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Materi ini disesuaikan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kelas V yang telah disusun oleh peneliti, yaitu mengangkat tema pengamalan sila ke 2 dan ke 3 dalam Pancasila.

Dalam skenario pembelajaran PPKn melalui Media board game Pancasila Dadu ini, nantinya Guru mitra akan mengawali dengan menjelaskan materi PPKn yang bertema menjaga Persatuan dan keutuhan NKRI yang merupakan cerminan dari sila ke 3 dalam Pancasila yaitu “Persatuan Indonesia”

Guru mitra akan menjelaskan bahwa kekayaan yang luar biasa yang dimiliki bangsa Indonesia berupa keragaman suku agama dan budaya merupakan Anugerah yang besar bagi bangsa Indonesia. Namun, ketika tidak adanya persatuan antar suku bangsa di Indonesia maka perbedaan-perbedaan ini akan mudah diadu domba sehingga menimbulkan perpecahan dimana-mana. Untuk itu sangat penting menjaga nilai-nilai persatuan dan kesatuan di antara suku bangsa di Indonesia. Salah satunya adalah bagaimana kita menghormati orang lain yang berbeda dengan kita. Dengan begitu akan tercipta persatuan dan kesatuan di antara masyarakat Indonesia.



Gambar 3.1. materi PPKn kelas V tentang keutuhan NKRI

Setelah guru mitra menjelaskan hakekat dari nilai-nilai yang terkandung dalam sila ke 3, Selanjutnya peneliti juga akan menjelaskan Hakikat dari nilai sila yang ke 2 dan menjelaskan apa kaitan antara sila ke 2 dan ke 3 dalam Pancasila. Peneliti akan menjelaskan apa makna yang terkandung dalam bunyi sila ke 2 yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab. Disini peneliti akan menjelaskan bahwa bagaimana kita menjadi manusia yang beradab dan bermartabat. Yang dimaksud dengan beradab disini adalah sikap kita sebagai masyarakat Indonesia yang berbudi luhur. Contohnya berperilaku sopan santun, saling menyayangi dan mengasihi, jujur, dermawan, toleransi, tenggang rasa, tanggung jawab, disiplin, dan lain sebagainya.

Hubungan antara sila ke 2 dan ke 3 ini saling berkaitan, dimana ketika kita mampu menjadi manusia yang adil dan beradab maka akan tercipta persatuan Indonesia. Untuk itulah pentingnya membangun semangat persatuan dan kesatuan yang dimulai dari diri sendiri yaitu dengan menjadi manusia yang berbudi luhur dan berkarakter sesuai nilai-nilai dalam Pancasila.

Setelah memberikan materi tentang hakekat sila ke 2 dan ke 3 serta menjelaskan hubungan ke 2 sila tersebut, dipertemuan berikutnya peneliti akan memulai mendemonstrasikan permainan board game Pancasila Dadu (Pandu) pada siswa kelas V MI Al Huda Malang sebagai bentuk aktualisasi dari nilai-nilai sila ke 2 dan 3 dalam Pancasila. Peneliti memulai mengajak siswa kelas V untuk mengaplikasikan karakter jujur dan tanggung jawab melalui sebuah permainan Pancasila Dadu (Pandu).

### **C. Tujuan Pembelajaran dalam permainan Pancasila Dadu (Pandu)**

Menurut Vygotsky (1978, hlm. 134) mengartikan bahwa belajar adalah suatu kegiatan konstruktivisme dimana siswa merupakan subjek belajar aktif yang menciptakan struktur-struktur kognitifnya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Dalam pembelajaran konstruktivis, kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu dalam membentuk struktur kognitifnya.

Tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti: perubahan yang secara psikologis akan tampil dalam tingkah laku (*over behaviour*) yang dapat diamati melalui alat indera oleh orang lain baik tutur katanya, motorik dan gaya hidupnya.

Hal ini pula yang ingin diharapkan dari Media permainan Pancasila Dadu bagi siswa kelas V MI Al Huda Malang. Adapun tujuan dari pembelajaran PPKn melalui media Pancasila Dadu ini dapat dilihat dari 3 aspek yaitu :

#### **a) Aspek kognitif Siswa**

Kognitif merupakan suatu pokok bahasan yang berhubungan dengan kognisi, dengan tujuan akhir berupa pengetahuan yang di dapat melalui percobaan, penelitian, penemuan, dan pengamatan. Pengetahuan yang diperoleh harus sesuai dengan fakta (faktual) dan pengalaman yang telah dilakukan (empiris), sehingga bisa dibuktikan kebenarannya. Kognitif berhubungan erat dengan pikiran,

memori, nalar, intelektual, kemampuan berhitung, logika, eksakta, sains, numerik, dan akademik.

Setelah melakukan permainan Pancasila Dadu ini, diharapkan akan makin menguatkan pemahaman siswa terhadap karakter jujur dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Pengetahuan mereka terhadap perilaku jujur dan tanggung jawab ini perlu di tanamkan terus menerus agar melekat dalam diri siswa, sehingga muncul kesadaran untuk selalu berbuat jujur dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

**b) Aspek afektif siswa**

Afektif memiliki cakupan yang berbeda dengan kognitif, karena lebih berhubungan dengan psikis, jiwa, dan rasa. Secara lebih detail, kecerdasan ini meliputi sikap (menikmati, menghormati), penghargaan (reward, hukuman), nilai (moral, sosial), dan emosi (sedih, senang). Pembentukan karakter diri dan sikap cocok diajarkan sejak masa anak-anak. Selain aspek kognitif siswa, permainan Pancasila Dadu ini juga diharapkan siswa mampu menunjukkan perilaku jujur dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Selama melakukan permainan Pancasila Dadu, mereka akan dibimbing oleh guru untuk selalu bersikap jujur dalam permainan dan bertanggung jawab ketika mendapat pertanyaan, jika hal ini dilakukan terus menerus maka sikap jujur dan tanggung jawab pada siswa akan muncul dengan sendirinya.

**c) Aspek psikomotorik siswa**

Psikomotorik berkaitan dengan tindakan dan ketrampilan, seperti lari, melompat, melukis, dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan, psikomotorik terkandung dalam mata pelajaran praktik. Psikomotorik memiliki korelasi dengan hasil belajar yang dicapai melalui manipulasi otot dan fisik.

Dalam aspek Psikomotorik ini, saat siswa mampu memahami tentang perilaku jujur dan tanggung jawab dan mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, maka akan muncul keterampilan pada



siswa tentang karakter jujur dan tanggung jawab ini. Siswa akan terbiasa berkata jujur pada siapapun, dan siswa akan lebih bertanggung jawab dalam menjalankan kewajibannya.

Ketiga aspek tersebut diatas mengacu pada muatan-muatan yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI) yang terdiri dari aspek Spiritual, social, pengetahuan dan keterampilan dan kompetensi dasar (KD) yang merupakan penjabaran dari Kompetensi Inti tersebut. Adapun KI dan KD materi PPKn kelas V, adalah sebagai berikut :

#### 1. Kompetensi Inti

- 1) Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya
- 2) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air
- 3) Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah
- 4) Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

#### 2. Kompetensi dasar

- 1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari
- 2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila

- 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari
- 2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya
- 3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari
- 4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- 4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari

#### **D. Pengembangan Materi**

Dalam permainan Pancasila Dadu ini siswa dituntut untuk berfikir kreatif dan mandiri. Sehingga pemahaman siswa akan makin berkembang ketika sering bermain Pancasila Dadu ini, siswa mulai berfikir mengenai contoh-contoh karakter jujur dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari. Semakin banyak contoh yang ia dapatkan maka pemahaman mereka akan konsep karakter jujur dan tanggung jawab akan semakin menacap dalam benaknya.

Selain dari segi kognitif, pengembangan materi pelajaran juga dapat dilihat dari segi Afektif/sikap yakni berhubungan dengan sikap/nilai atau keadaan dari dalam diri siswa. Materi afektif termasuk pemberian respon, penerimaan nilai, internalisasi, dll. Contohnya nilai-nilai kejujuran, kasih sayang, minat, kebangsaan, rasa sosial, tanggung jawab dll. Dari segi psikomotor yakni materi yang mengarah pada gerak/keterampilan. Keterampilan adalah pola kegiatan yang memiliki tujuan tertentu yang memerlukan manipulasi dan koordinasi informasi. Kompetensi yang ingin dicapai dalam permainan Pancasila Dadu ini adalah dari sisi keterampilan

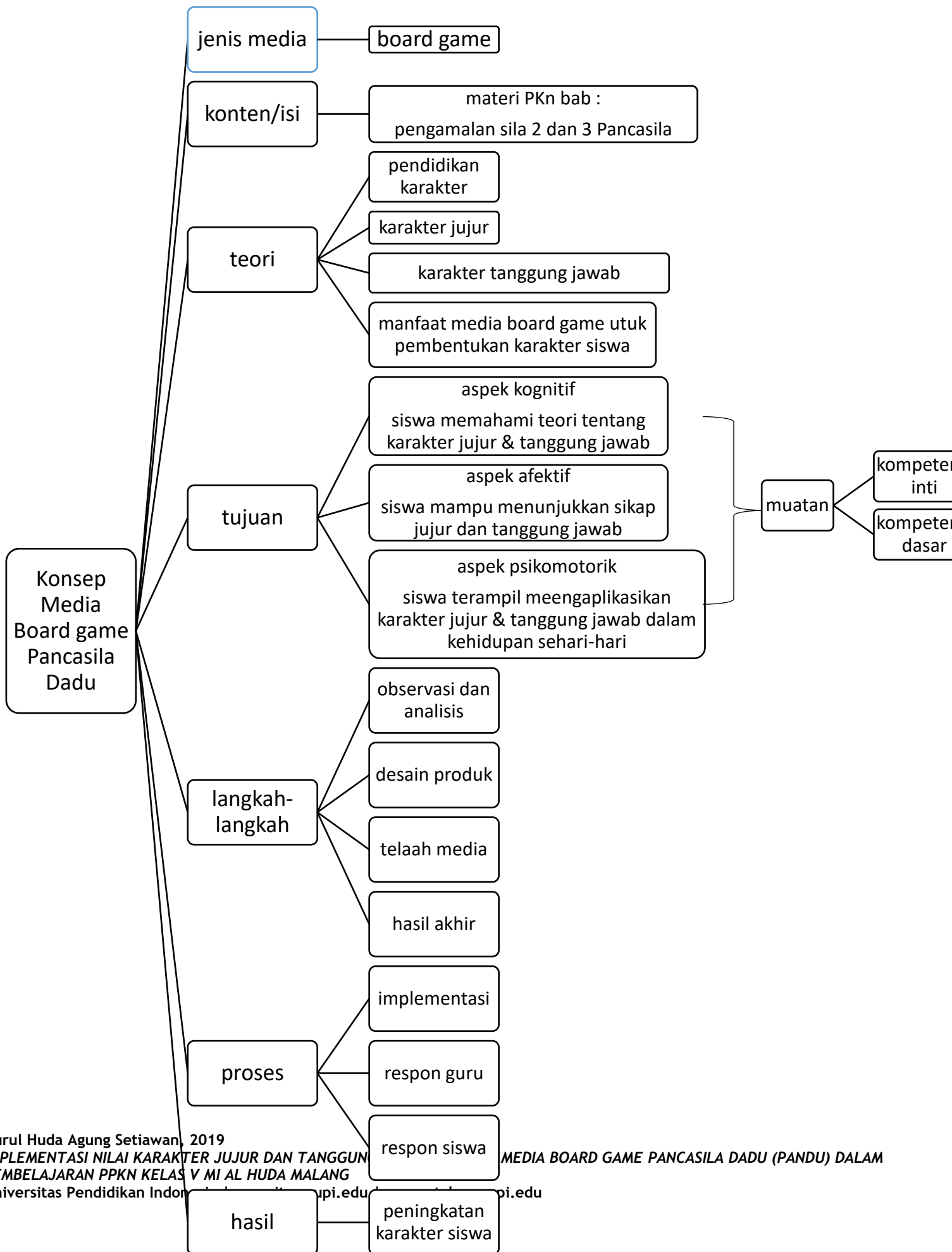
intelektual yaitu keterampilan berpikir melalui usaha menggali, menyusun dan menggunakan berbagai informasi terkait dengan karakter jujur dan tanggung jawab.

#### **E. Pengembangan konsep menjadi keterampilan**

Mengubah pemahaman konseptual menjadi keterampilan, dalam permainan Pancasila Dadu ini, siswa dapat mengeksplorasi berbagai pengetahuannya tentang karakter jujur dan tanggung jawab. Dalam permainan Pancasila Dadu ini misalnya, siswa diminta menyebutkan tentang nilai-nilai karakter tanggung jawab dalam musyawarah. Hal ini akan menuntun pada pengalaman siswa saat melakukan bermusyawarah kelas, hal-hal apa sajian yang menjadi tanggung jawab peserta musyawarah. Contoh lain saat siswa diminta untuk menyebutkan nilai-nilai kejujuran yang terkandung dalam sila 1 yaitu tentang ketakwaan kepada Allah SWT, yaitu selalu berkata jujur kepada siapapun karena yakin bahwa Allah SWT maha melihat dan mendengar.

Dari sini mereka akan menghubungkan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotiknya, ada kolerasi antara ketiganya dalam membentuk karakter siswa untuk belaku jujur dan tanggung jawab. Aspek-aspek inilah yang diharapkan akan muncul pada diri siswa sehingga tanpa ia sadari mereka akan lebih terampil dalam bersikap jujur dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk dapat memahami bagaimana konsep pembelajaran PPKn melalui media board game Pancasila Dadu ini, maka dapat dilihat pada bagan berikut :



## 2.9 Desain Produk Pancasila Dadu

Dalam upaya mendukung penelitian ini, maka peneliti menciptakan sebuah permainan Ular tangga yang didesain sedemikian rupa menyesuaikan materi yang ada di pembelajaran PPKn. Adapun dalam penyusunan desain produk Pancasila Dadu (Pandu) ini, peneliti menggunakan tahapan-tahapan sebagai berikut :

### Tahapan Penyusunan Produk Pancasila Dadu (Pandu)

#### 1. Observasi dan analisis

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi di MI Al Huda Malang. Peneliti mengamati proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru PPKn dan siswa kelas V MI Al Huda Malang. Observasi dilakukan selama 5 hari dimulai tanggal 20-21 Mei 2019. Berdasarkan observasi yang dilakukan di ruang kelas V MI Al Huda Malang. Adapun instrument observasi dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam table berikut :

Tabel. 3.8

Instrumen observasi nilai karakter jujur dan tanggung jawab di sekolah

no	Nilai Karakter	Kegiatan Sekolah	Indikator	Kriteria Penilaian
1	Karakter jujur	• Kegiatan belajar mengajar di kelas.	1. Berkata jujur kepada guru 2. Tidak mencontek jawaban teman saat mengerjakan tugas 3. Bertanya kepada guru saat tidak	Angka 4-1

			memahami materi pelajaran	
2	Karakter tanggung jawab	Melaksanakan Piket kelas sesuai jadwal	1. Menyapu kelas 2. Merapikan meja kelas 3. Mengangkat kursi	Angka 4-1

Berdasarkan instrument pada tabel 3.8 tersebut maka untuk menilai karakter jujur dan tanggung jawab dapat menggunakan rubrik penilaian yang mengacu pada kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.9

#### **RUBRIK PENILAIAN KARAKTER JUJUR DAN TANGGUNG JAWAB**

Kompetensi yang dinilai :

5. Sikap siswa selama pelajaran PPKn berlangsung
6. Sikap siswa pada saat kegiatan piket sepulang sekolah

Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Jujur	Selalu jujur baik dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru, berani bertanya kepada guru serta tidak mencontek jawaban teman	Sering jujur baik dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru, berani bertanya kepada guru serta tidak mencontek jawaban teman	Kadang-kadang jujur baik dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru, berani bertanya kepada guru serta tidak mencontek jawaban teman	Tidak pernah jujur baik dalam bersikap dan bertutur kata kepada guru, tidak berani bertanya kepada guru serta suka mencontek jawaban teman

Tanggung jawab	selalu menunjukkan sikap tanggung jawab saat melaksanakan kegiatan piket kelas	sering menunjukkan sikap tanggung jawab saat melaksanakan kegiatan piket kelas	Kadang-kadang menunjukkan sikap tanggung jawab saat melaksanakan kegiatan piket kelas	Tidak pernah menunjukkan sikap tanggung jawab saat melaksanakan kegiatan piket kelas
----------------	--	--	---	--

Tabel 3.10

Lembar Observasi Penilaian Karakter Jujur di MI Al Huda Malang

NO	NAMA	INDIKATOR			HASIL	KETERANGAN
		1	2	3		
1						
2						

Tabel 3.11

Lembar Observasi penilaian karakter tanggung jawab di MI Al Huda Malang

NO	NAMA	INDIKATOR			HASIL	KETERANGAN
		1	2	3		
1						
2						

Keterangan:

- 1) Rentang skor masing-masing sikap = 1,00 s.d. 4,00
- 2) Indikator = poin yang di nilai pada karakter siswa
- 3) Hasil = jumlah skor seluruh indikator
- 4) Keterangan = predikat berdasarkan hasil skor penilaian
- 5) Kode nilai/Predikat:
  - 3.25 - 4.00 = SB (Sangat baik)
  - 2.50 – 3.24 = B (Baik)
  - 1.75 – 2.49 = C (Cukup)
  - 1.00 – 1.74 = PB (Perlu Bimbingan)

Pada tahap analisis ini peneliti mencoba menganalisa tentang materi yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa terhadap media Pancasila Dadu ini adapun poin-poin yang dianalisa oleh peneliti adalah sebagai berikut :

- a. Analisis kebutuhan peserta didik
- b. Analisis materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)
- c. Analisis kurikulum
- d. Merumuskan tujuan

## **2. Desain Produk Pancasila Dadu (Pandu)**

Setelah melakukan observasi dan analisa, maka tahapan selanjutnya adalah membuat desain Pancasila Dadu (Pandu), yaitu dengan memodifikasi permainan Ular tangga menjadi Pancasila dadu sebagai media pembelajaran PPKn, dengan menambahkan muatan materi PPKn tentang sila-sila dalam Pancasila.

## **3. Pembuatan Produk Pancasila Dadu (Pandu).**

Setelah mendesain produk maka mulai membuat media Pancasila Dadu (Pandu) dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft power point, corel draw 7 dan media gambar lain yang didapat dari internet. Selain itu juga menyusun aturan main dan pola bidak dan dadu yang akan di pakai dalam permainan Pancasila Dadu (Pandu).

## **4. Telaah Produk Pancasila Dadu (Pandu)**

Agar permainan Pancasila Dadu (Pandu) ini lebih bermanfaat dalam pembelajaran PPKn di kelas V MI Al Huda Malang, maka perlu adanya telaah produk dari guru PPKn untuk mengukur kesesuaian materi PPKn kelas V dengan permainan Pancasila Dadu (Pandu). Adapun lembar telaah produk tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel. 3.12



**INSTRUMEN PENILAIAN/TELAAH MEDIA BOARD GAME  
PANCASILA DADU (PANDU)**

Judul>Nama Media : **Board game Pancasila Dadu (PANDU)**

Mata Pelajaran : **PPKn Kelas V MI Al Huda Malang**

Pengembang/Perancang : **Nurul Huda Agung (1706899)**

**Petunjuk :** Gunakan skala rating berikut untuk setiap item. Jika anda ingin menambahkan komentar, silakan masukkan pada kotak catatan yang telah disediakan. Tulis angka sesuai dengan skor yang anda berikan pada kolom “**Skor**”

**1 = sangat kurang 2 = kurang 3 = cukup 4 = baik 5 = sangat baik**

No	Pernyataan	Skor
1	Penguunaan Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan	
2	Bahasa mudah dipahami siswa	
3	Warna tampilan menarik	
4	Background sesuai dengan tampilan Pancasila Dadu	
5	Kesesuaian media dengan konten PPKn	
6	Isi dalam media sesuai dengan konten materi PPKn	
7	Media mudah di gunakan guru dan siswa	
8	Konten dalam media dapat meningkatkan nilai karakter jujur dan tanggung jawab	
9	Materi dalam Media Pancasila Dadu mudah di pahami guru dan siswa	
Total Skor		

**Catatan :**

.....

.....

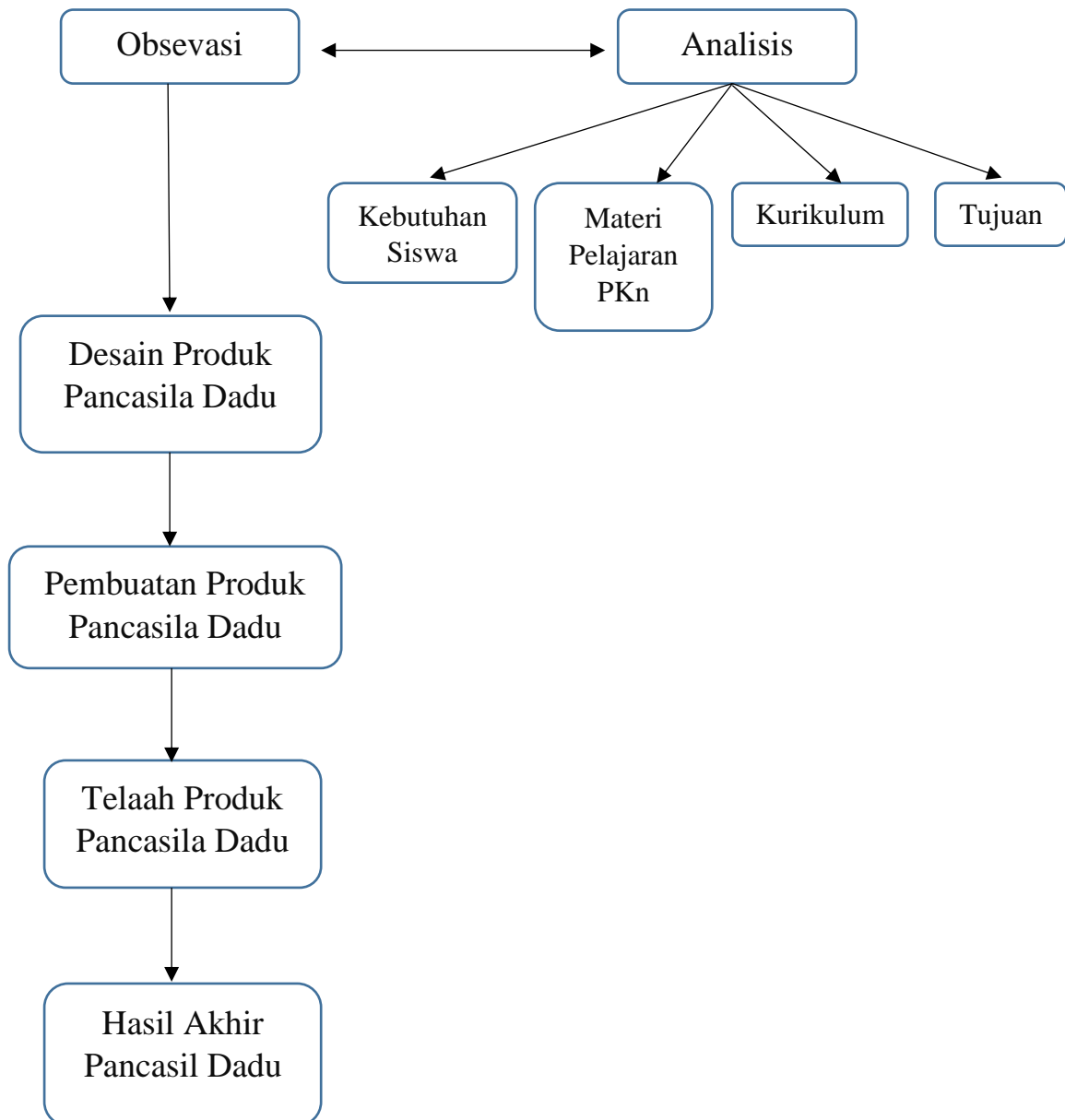
.....

.....

Setelah melakukan telaah terhadap media board game Pancasila Dadu (Pandu) dan juga mendengar masukan dan saran dari guru PPKn kelas V MI Al Huda Malang, maka permainan Pancasila Dadu ini perlu disempurnakan agar manfaatnya dapat dirasakan oleh guru PPKn dan siswa kelas V MI Al Huda Malang.

Untuk lebih memahami terkait dengan alur penyusunan Produk Pancasila Dadu (Pandu), maka dapat digambarkan pada bagan berikut ini :

Bagan. 3.5



## 2.10 Jadwal penelitian

Dalam kegiatan penelitiannya, peneliti telah menyusun jadwal yang dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan penelitian, mulai dari penyusunan proposal hingga ujian sidang tahap 2, yang dapat digambarkan pada tabel berikut :

Tabel 3.13

No	Kegiatan	Waktu (April-Agustus 2019)				
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus
1	Penyusunan Proposal					
2	Seminar Proposal Penelitian					
3	Pelaksanaan Penelitian					
4	Penyusunan Hasil Penelitian dan pembahasan					
5	Ujian sidang tesis tahap 1					
6	Ujian sidang tesis tahap 2					

## 2.11 Isu Etik

Untuk mengimplementasikan nilai-nilai karakter jujur dan tanggung jawab melalui media *Board game* Pancasila Dadu (Pandu), selain itu juga untuk memberikan motivasi belajar pada para siswa kelas V MI Al Huda Malang agar lebih antusias dalam kegiatan pembelajar PPKn di kelas. tempat yang di pilih peneliti adalah MI Al Huda Malang, dengan partisipan penelitian yaitu guru PPKn kelas V DAN Siswa kelas V MI Al Huda Malang dengan menggunakan purpose sampling. Pada penelitian ini peneliti melibatkan Guru PPKn kelas V dan siswa kelas V MI Al Huda Malang sebagai subjek penelitiannya, maka perlu perlu pertimbangan dan perlu mendapat perhatian khusus mengenai potensi dampak negatif secara fisik maupun non fisik (psikologis). Dalam hal ini peneliti harus dapat menjelaskan bahwa penelitian ini merupakan salah satu alternatif pada proses pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam

suatu inivasi pembelajaran nilai yaitu dengan melakukan inovasi pembelajaran melalui *board game* Pancasila Dadu (Pandu) yang diharapkan dapat menumbuhkan nilai karakter jujur dan tanggung jawab, oleh sebab itu penelitian ini tidak akan merugikan pihak sekolah atau dapat menimbulkan dampak negatif. Untuk menjaga hal-hal yang tidak diinginkan maka perlu adanya prosedur yang baik untuk melakukan penelitian.

Pada saat penelitian berlangsung, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada pihak Yayasan Kharisma Hidayatul Mubtadi'in selaku Lembaga pengelola MI Al Huda Malang dengan menunjukkan surat izin penelitian dari Universitas Pendidikan Indonesia., untuk melakukan observasi dan wawancara sesuai dengan kesediaan dan waktu partisipan tersebut. Proses wawancara dan observasi tidak mengganggu aktivitas partisipan dengan catatan tidak ada tindak pemaksaan dan semua atas kesepakatan bersama. Setelah selesai melakukan observasi dan wawancara peneliti memberikan ucapan terima kasih dan penghargaan. Peneliti harus menyatakan bahwa semua informasi atau data penelitian hanya dipergunakan untuk kepentingan ilmiah dan adanya kesepakatan antara peneliti dengan semua partisipan bahwa seluruh partisipan ditulis dengan nama samaran. Dengan demikian penelitian ini dapat berlangsung lancar.